

ANATOMÍA DE UNA AGRESIÓN

POR MARÍA DOLORES MARTÍNEZ PÉREZ



LUDOTECA
JURIDICA
Juegos para aprender Derecho

RESUMEN

“ANATOMÍA DE UNA AGRESIÓN” es un juego que pretende enseñar de manera práctica y amena, la regulación de los delitos contra la libertad sexual y la violencia de género y el tratamiento y atención a las víctimas desde el momento de la comisión de los hechos hasta la sentencia judicial.

El juego consiste en un rol-play en el que el estudiantado simulará las actuaciones a seguir desde el momento que se tiene conocimiento de los hechos (denuncia, asistencia a un centro médico, llamada de socorro...) a la celebración del juicio. El supuesto de hecho se obtiene de casos reales que hayan aparecido en prensa.

Divididos en parejas o pequeños grupos, el estudiantado se documentará sobre el suceso y asumirán las diferentes acciones y tomas de postura en las diferentes fases del proceso (policía, médicos forenses, abogado defensor y acusación particular, etc).

Esta dinámica concluirá con el análisis de la sentencia recaída en el caso real.



TIPO DE JUEGO

01

JUEGO GRUPAL

02

JUEGO DE IMITACIÓN, VERBAL Y COGNITIVO

03

JUEGO COMPETITIVO Y COLABORATIVO

04

JUEGO DIRIGIDO

05

JUEGO PRESENCIAL E INTERIOR



1ª FASE

ELECCIÓN DEL CASO

Elección por el docente del caso real objeto del juicio en función de la materia sobre la que se desee profundizar y concienciar.

2ª FASE

CREACIÓN DE EQUIPOS

Formación de los grupos, integrados por parejas o un pequeño grupo de estudiantes y asignación a cada uno del papel que deberán protagonizar durante el juego.

3ª FASE

INVESTIGACIÓN PREVIA

Cada grupo se documentará con las noticias aparecidas en medios de comunicación sobre el caso, y preparará su actuación durante la vista.

FASES

01

4ª FASE

COMIENZO DEL JUEGO

Tramitación del juicio durante varias clases, en las que los grupos desarrollarán cada uno su rol. Si la Universidad dispone de salas de prácticas, aula judicial o similar, se utilizarán estos espacios para realizar la simulación. El alumnado que no forme parte de ninguno de los grupos acudirá como público.

6ª FASE

EVALUACIÓN

La evaluación será conjunta entre el profesor y el estudiantado que haya asistido cómo público. Este juego formará parte de las actividades a valorar dentro de los grupos de trabajo de trabajo de la asignatura.

5ª FASE

ANÁLISIS DEL CASO

Puesta en común de las actuaciones desde la instrucción a los argumentos esgrimidos durante el juicio. Ésta fase finalizará contrastando la resolución adoptada durante el juego con la sentencia recaída en el caso real.

FASES

01

02

MATERIALES

¿QUE NECESITO?

FÍSICOS.

- Sala de prácticas si se tiene acceso.
- Aula judicial o similar si la Facultad de Derecho dispone de ella.

DIGITALES.

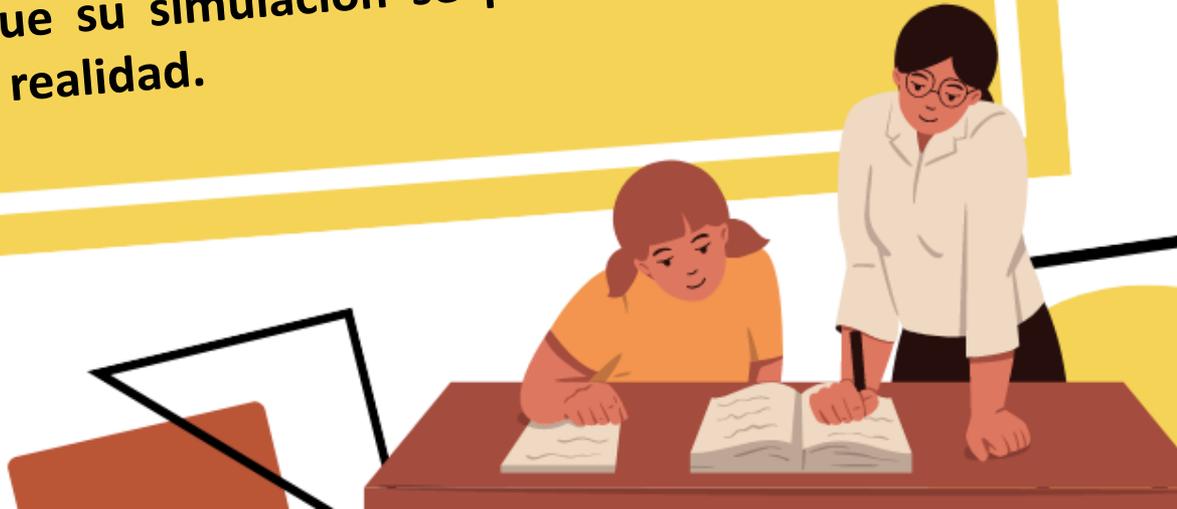
- Dispositivos (ordenador, tablet o móvil) con conexión a Internet.
- Materiales para el estudio del caso.
- Textos legales (Protocolos de actuación ante la comisión de delitos contra la libertad sexual o violencia de género, Código Penal, Ley Integral contra la Violencia de Género, Ley de Enjuiciamiento Criminal...)
- Noticias aparecidas en los medios de comunicación, sobre el caso real que se trata en el juego
- Sentencia recaída en el caso real. Se facilitará a los alumnos en la fase de análisis del juicio.
- Proyector.

03

REGLAS DEL JUEGO

1

En la primera clase cada grupo **se documentará sobre el caso** objeto del juego, las funciones del interviniente en el procedimiento cuyo rol asume y la normativa que afecte al desarrollo de esa profesión. **Intentará que su simulación se parezca lo máximo posible a la realidad.**



03

REGLAS DEL JUEGO

2

La clase siguiente se dedicará a la “**puesta en escena**” de las diversas actuaciones. Se valorará positivamente el mayor nivel de profesionalización de las actuaciones por encima de la improvisación o de los posicionamientos personales.

Se valorará la **expresión oral**, las **argumentaciones jurídicas**, el conocimiento del caso y la elección de los **medios de prueba** más idóneos para su rol.



03

REGLAS DEL JUEGO

3

Los turnos de intervención de cada grupo estarán fijados por el docente, valorándose positivamente el respeto al tiempo concedido para cada actuación.



03

REGLAS DEL JUEGO

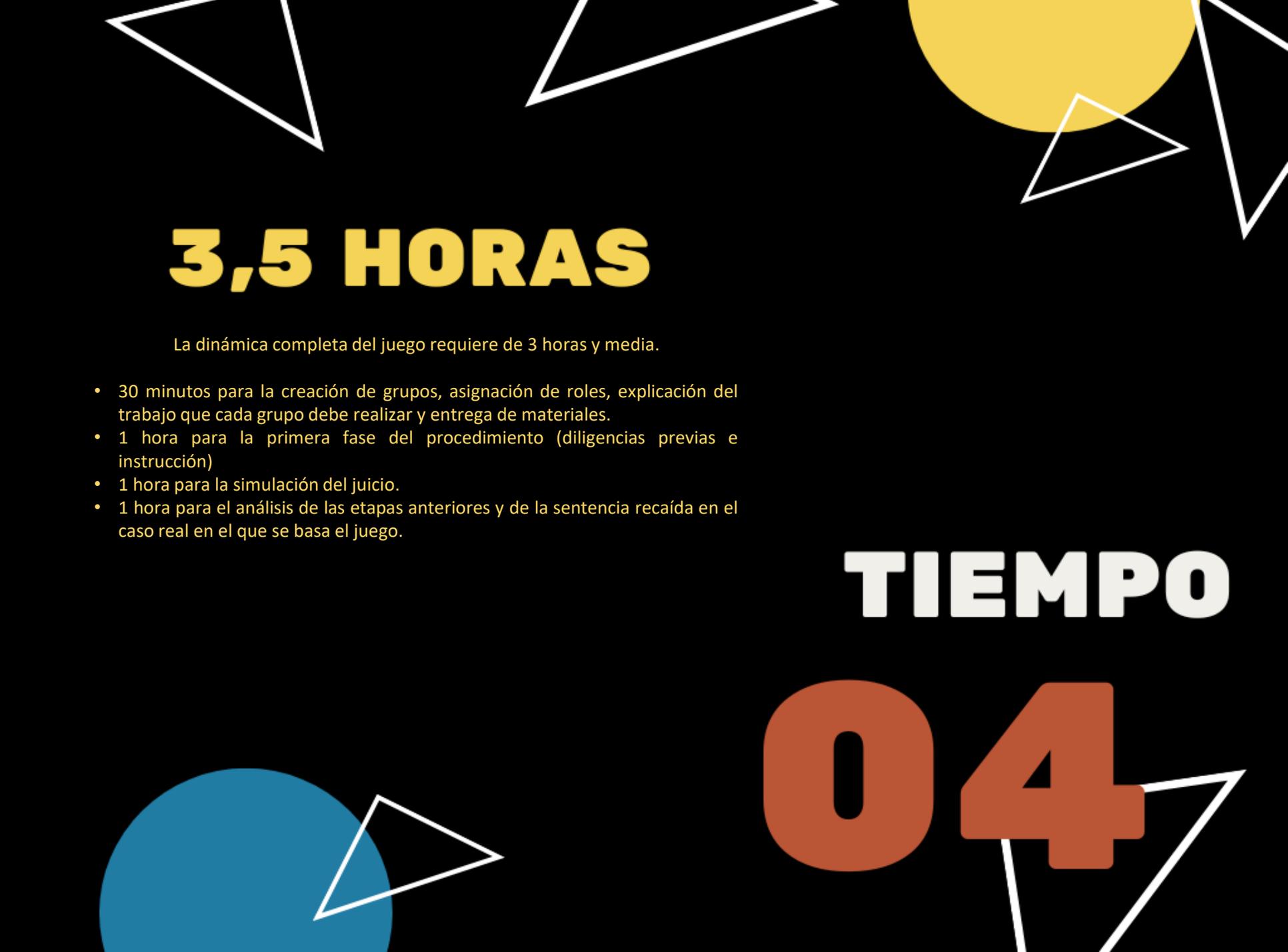
4

No están permitidas las faltas de respeto al resto de jugadores, la intromisión en los roles de otros compañeros ni las interrupciones durante las intervenciones ajenas.



DINÁMICA





3,5 HORAS

La dinámica completa del juego requiere de 3 horas y media.

- 30 minutos para la creación de grupos, asignación de roles, explicación del trabajo que cada grupo debe realizar y entrega de materiales.
- 1 hora para la primera fase del procedimiento (diligencias previas e instrucción)
- 1 hora para la simulación del juicio.
- 1 hora para el análisis de las etapas anteriores y de la sentencia recaída en el caso real en el que se basa el juego.

TIEMPO

04

05

COMPETENCIAS

¿PARA QUE SIRVE?

- Conocimientos de técnicas de investigación jurídica.
- Mejora expresión oral.
- Toma de conciencia ante la violencia de género y especialmente ante la violencia sexual.
- Capacidad de trabajar en equipo.
- Capacidad de comunicar y aptitud social.
- Habilidad para el aprendizaje.
- Fomento de la igualdad.
- Consolidación de conocimientos jurídico penales.

06

¿COMO PUEDO VALORAR LOS RESULTADOS?

Se puede valorar como nota teórica como práctica. Para acceder al juego se puede realizar una selección previa entre aquellos estudiantes que demuestren un mejor conocimiento teórico de la materia sobre la que versa el juego.

*A nivel práctico deben valorarse: a) Participación en el juego de forma voluntaria;
b) Expresión oral; c) Selección de la información jurídica más adecuada para el rol que desempeñan;
d) Capacidad crítica frente a datos incompletos, subjetivos o irrelevantes; e) Empatía.*

MI EXPERIENCIA

“ESTA ACTIVIDAD MUESTRA LA CONEXIÓN DEL ESTUDIANTADO CON LOS CASOS REALES, AUMENTA SU SENSIBILIZACIÓN CON ESTA LACRA SOCIAL Y, ADEMÁS, AL SER UN JUEGO TAN PARTICIPATIVO SE INVOLUCRAN MUCHO, INCREMENTÁNDOSE SU APRENDIZAJE DE LAS DISCIPLINAS TRATADAS”.

POR MARÍA DOLORES MARTÍNEZ PÉREZ

ANEXO I

EJEMPLO: CASO DANI ALVES

El jugador de fútbol Dani Alves ha sido condenado por la agresión sexual de una joven en una discoteca de Barcelona.

1. Búsqueda de información aparecida en medios de comunicación para elaborar un relato de los hechos.
2. Fijados los hechos, cada equipo desarrolla su rol en las diferentes etapas del juego.
3. Análisis de la sentencia recaída en el caso y comparación con lo actuado durante el rol-play.